Svenska

HEMDATOR

PRENUMERANT SPECIAL NR 4

Prenumerant-special Nr 4

Dags för en ny "Prenumerant-Special". I det här numret hittar du listningar för Commodore, Spectrum och Atari. Vi tar gärna emot fler listningar, helst kortare rutiner men även längre listningar till bra spel etc. Tänk bara på att dina program måste skickas in på kassett eller disk och glöm inte heller att ange till vilken dator. Skriv gärna några rader om programmet, vad det gör och hur det är upplagt.

Brevet

Vi har, från och med detta nummer öppnat ett särskilt utrymme för alla prenumeranter? Här kan man fråga saker om själva prenumerationerna, skälla ut eller berömma tidningens redaktionella stab (*Ja, för skäll vågar ju inte Red. sätta ut i huvudupplagan!! (Attle)*, eller bara kommunicera med andra prenumeranter. Skicka ditt brev till redaktionen med dina inlägg i debatten

Särskild telefontid

Du som prenumererar skall givetvis kunna ha lite lättare att nå oss per telefon. Du vet väl att du numera även kan ringa oss på Onsdagar mellan kl 09. 00-12.00. Sprid dock inte ut detta till vem som helst. Då bli bara telefonen blockerad.

Nästa nummer.

Nästa nummer beräknas komma ut 19 Maj. Vi vill dock be alla som tänker ringa för att fråga när nästa nummer kommer: RING INTE!! Att hela tiden ha telefonen upptagen för att svara på detta gör att arbetet med nästa nummer blir lidande. Hjälp oss i stället att skaffa fler prenumeranter. Ju fler som vill ha tidningen, desto större resurser får vi att svara upp mot alla förväntningar.

Ha det så bra till nästa gång! /Red.

Road Warrior

CRL har nyligen kommit ut med ett bilspel, Road Warrior, där spelarens uppgift är att rensa gatorna sittandes i diverse olika bilmodeller, alltifrån tröga Volkswagen till ettriga Ferraris. Spelet finns för Commodore, Spectrum och Amstrad.

På bilden ovan ser man CRLs man: Mike Hodges, i hårdträning inför den tuffa uppgiften. *(Han har bara hyrt Porschen/Attle)*

Komplettera din samling..

Har du missat några av de tidigare Prenumerantspecialarna? Vi har fortfarande kvar några stycken som du kan efterbeställa.

Gör så här:

Gå till närmaste post och använd postens inbetalningskort. Skriv på den vänstra halvan vilka nummer du saknar och på den högra textar du snyggt ditt namn och din adress. Sätt sedan in det belopp som behövs. Varje prenumerantspecial kostar 6:50/st □

Varför dröjer det så?

En del nya prenumeranter har hört av sig och undrat varför de inte har fått det sista numret trots att de hade betalt sin prenumeration för ca tre veckor sedan.

Det tar alltid tid att registrera en ny prenumerant. Från det att vi har skickat ut en bekräftelse med ett inbetalningskort tills dess prenumerationen är betald går det ofta en vecka. Om den nye prenumeranten då har sådan otur att etiketterna till det nya numret redan har skickats ner till tryckeriet innan betalningen kommer in så innebär detta att hans prenumeration börjar först med nästa. På grund av den ganska långa distributionstiden måste alla etiketter finnas på tryckeriet ca tre veckor innan tidningen skall börja säljas. Vi brukar dock skicka ut det aktuella numret ända tills dess det finns att köpa i butikerna - sedan vet vi ju inte om den nye prenumeranten redan har köpt det där. □

Tjejer! Se hit!

Att det där med datorer inte bara är till för killar det vet vi ju. Vi vet att det, runt om i landet, sitter en hel del tjejer i olika åldrar och knappar.

Inför ett kommande temanummer vill vi gärna komma i kontakt med så många som möjligt. Har du lust att vara med? Skriv då en rad till redaktionen och berätta om vad datorer betyder för dig och vad du använder för utrustning. Skicka gärna med en liten bild på dig själv och glöm inte att skriva ditt namn, din adress och ditt telefonnummer så kommer vi att ta kontakt med dig lite längre fram i år. □

En programbukett från Hewson

Under sitt budgetetikettnamn: "Rack'it" kommer nu Hewson med ett antal nya program.Här hittar vi t.ex. ***Ocean Conqueror***, ett ubåtssimulatorprogram vars innehåll erbjuder spelaren karta, radar och bestyckning. Enligt pressreleasen kommer programmet enbart för Amstrad CPC.

Herobotix heter nästa titel som redan finns ute till Commodore 64. Dett är ett skjuta-ner-spel i rymdmiljö där det gäller att ta sig runt spelets 232 screenar och skjuta ner allt motstånd i jakt på att kunna stänga av fiendens datorsystem.

I slutet av Mars kom även ***Subterranea*** för Commodore. Med fem skepp till sitt förfogande skall man undersöka 16 olika grottor i vars djup det finns hemska amöbor. Spelet är ett labyrintspel av traska-runt-karak-tär.

Även Spectrumägarna förses med program från Hewson. I slutet av Mars kom ***Battle Valley*** där spelaren får i uppdrag att ta sig in i och slå ner allt motstånd i terroristernas baser. Spelet börjar med att man, med hjälp av en helikopter, skall försöka reparera en trasig bro för att göra det möjligt för sin tanksstyrka att kunna eliminera fiendens missiler.

Gamla bekantingar såsom ***Tir Na Nog*** och ***Dun Darach*** hoppas man nu kunna få lite fart på försäljningen igen genom att ge ut dem under budgetmärket Rebound. Båda programmen finns för Spectrum och Amstrad fr.o.m slutet av Mars. □

Desktop Video

Electronic Arts har annonserat att man nu släpper ett program för Amiga som tros kommer att bli helt revolutionerande inom Desk Top Publishing. Programmet som heter **DeLuxeProductions** kommer att släppas på den engelska marknaden under April och priset kommer att ligga på ca: 2500:-

DeLuxeProductions är ett sofistikerat verktyg för professionell användning inom videoproduktion och medger 16-färger i en upplösning om 704 x 444 pixels. Med hjälp av detta program kan användaren binda ihop en serie olika högupplösningsbilder inklusive bakgrund och fem olika objekt till en slags diashow. Varje bild kan sedan manipuleras med hjälp av editeringsverktyg. □

"BREVET"

Dags för Prenumeranternas "Chat Corner" Här kan skriva vad som helst med synpunkter och efterlysningar. Skicka ditt brev till: "Brevet", Hemdator Nytt, Box 152, 448 01 Floda.

Användar klubb för Spectrum

Hej Jag är en kille på 14 år som har en Spectrum 128K. Jag vill ha adresser till spel och användarklubbar för Spectrum 128K. Helst telefonnummer också. Tack på förhand:

Kim-Olov Ivarsson

Svar: Vi framför här Kim/Olovs brev och hoppas på respons från H.N:s läsare. Här av Er med en bra till red så får vi se om det finns någon klubbversamhet i Sverige.

Efterlyses: Information om IBM Compatible.

Hej, jag undrar om det finns någon katalog med spel i, vad är i så fall adressen dit. Jag har bara en katalog och det är MEGASOFTS, Box 2099, 421 02 V. Frölunda.

Vet ni adressen till en ensamdistributör i Sverige som heter: PYLATOR AB? I numret 6-87 fanns det ett reportage av Inge Larsson om spel, var hade han fått tag i dom? Jag undrar ifall det finns något spel som heter DEJA VU till IBM. Det spelet har jag sett till en APPLE MACINTOSH? Tack på förhand, för jag hoppas att det här kommer med.

Vänliga hälsningar IBM

Pylator har adress: Box 2018, 183 02 Täby, tel: 08-792 10 95. Vi vet inte om Deja Vu finns för IBM- åtminstone har vi ingen information om detta, tyvärr.

Hop-blandat

Hej Hemdator Hacking
Jag undrar varför ni gång på gång blandar ihop "K" och "kilobyte". Ett K=1024 bytes (2++) och ett kilobyte = 1000bytes. Det är fel att tex en C64 är på 64 kilobytes = 64000 bytes den är på 64K=65536 bytes. Det som bl.a. står på er datajargong om byte är fel och ska ändras tycker jag.

Mattias Duppils

"Vad rätt du har, vad fel vi gjort, har nu till slut korrigerats"

Till MSX-HÖRNAN

Det är bara att böja sig, ni har LYCKATS. Er tidning är den bästa på marknaden, så fortsätt med att utvecklas på det sätt som ni börjat. Jag kommer i alla fall att börja prenumerera nu när man törs lita på att ni kommer att överleva, och det finns nog fler som kommer att göra som jag.

Ett tips!? Hör med Generalagenturen för olika datormärken om inte det går att få med reklam vid försäljning av nya datorer för tidningen. Brugerklubben i Danmark har som kanske är bekant lyckats med detta.

Jag är 34 år och hänger inte över "lyckepinnen" som ni väl förstår men det händer. Nej det blir mest nytto, och brevskrivning. Jag var i England och letade efter Public Domain etc. men tyvärr nitlott, jag kontaktade även en MSX/ klubb, men inte heller den kunde hjälpa mig. Nu skriver ni om PD, men inga adresser synd.

Jag har annonserat nästan överallt för att få tag på PD, eller Free-Ware men inte ett liv. Det skall finnas 35.000 titlar till cp/m men var????

Slutligen om det skulle dyka upp ett nyttoprogram, testa det och återkom i er förträffliga tidning. Slut på skryt. Hej.

Leif Hellström

Hej Hemdator Nytt och alla läsare.

Jag skulle vilja ge ett jättestort tack till Hemdator Hacking och då speciellt till Ulf Selstam. *(Pytsan! Mycket skall man tåla innan chipsen blir för varma!/ Attle)* Det var nämligen så att jag skickade in en röstsedel på programtoppen och fick sedan i ett senare nummer se att jag vunnit ett spel. Då blir man ganska glad och väntar ivrigt på att spelet skall dimpa ned i brevlådan. Gissa om min förvåning och besvikelse blev stor när jag ser att spelet (Jack the Nipper) är till C64 (jag har en MSX). Jag hade ju faktiskt angett att jag har en MSX på svarstalongen. I detta läge tar jag och ringer till HN och där möts jag av en telefonsvarare som meddelar att HN bara har teletider tisdagar och torsdagar. Jag väntar tålmodigt till nästkommande tisdag och slår återigen HN:s telefonnummer. HN svarar och jag blir kopplad till en mycket trevlig Ulf Selstam. Där bestämmer vi att jag skall skicka tillbaka spelet med ett förklaringsbrev. Jag gör så och en liten tid efteråt dimper ett nytt spel ner i min brevlåda. Så nu är allt i sin ordning och jag är en lycklig ägare av Proffesional Snooker Simulator. Jag tycker att detta var väldigt reko gjort av Hemdator Nytt.

Sedan vill jag säga ett par ord till läsarna: varför jämt och ständigt klaga över en tids försening på tidningen. Jag tror personligen inte att redaktionen på HN jobbar snabbare för att de får en massa brev som bara klagar hela tiden utan att det hellre får en motsatt effekt. Det finns ju faktiskt ett ordspråk som säger: Den som väntar på något gott väntar inte för länge. Det var allt för mig den här gången. Tack och på återhörande:

Christer Eriksson

(No comments! /Attle/

Torsten är bäst!

Hej Hemdator Hacking
Jag vill säga till M.Palm som skrev till "Brevet" i nummer 6-87. Skojar du när du säger att Torsten skall bort? Det är ju en av de bästa sakerna i tidningen! Serien i nr 6-87 var den bästa hittills. Sedan undrar jag en sak. Varför ska man skicka programtoppens och titelkryssets brev till Box 49 medan man skickar andra brev till Box 152?
Hejdå från J.W

Svar:
Om kommentaren kan jag bara nicka instämmande. Beträffande de olika adresserna så har redaktionen två olika boxar. Detta behövs eftersom all post inte får plats i en enda.

Flera recensioner till MSX

Hejsan alla glada (?) datorägare! Jag är en jätteglad MSX-datorägare som skulle bli ännu gladare om ni kunde publicera lite fler spelrecensioner till MSX-en. ta tex. förra numret (8/87) där fanns *(och finns fortfarande-Attle)* 22 st spelrecensioner och inte en enda till MSX. Men däremot 12 st för C-64 och 13 st för Spectrum. Gör bättring!. Annars är Hemdator Nytt en suverän tidning. Hjärtliga hälsningar MSX-are.
P.S vilken MSX-dator använder ni på red? D.S

För närvarande arbetar vi med följande datorer: Spectrum, QL, Commodore 64. Amiga, Atari ST, IBM PC, Macintosh samt några små portabla datorer. Vi har haft en Spectravideo 738 tidigare men efter det att Henrik Erlandsson tagit över MSX-hörnet så är det han som står för hårdvaran numera.

Barbarian Excelerator + & Cartridges

Hej Hemdator Hacking!
Jag har några frågor jag hoppas ni kan besvara.

1. I nummer 6-87 testade ni spelet Barbarians från Psygnosis, ni skrev då att det spelet finns till 64-an, är det sant?
2. Är den nya diskettstationen Excelerator+ lika bra som 1541?
3. Vilken av alla Cartridgar som finns är bäst?

Till sist vill jag tacka för en bra tidning, som skulle bli bättre om ni hade mer programmering för nybörjare. Vänliga hälsningar; C.L

1: Barbarian från Psygnosis finns men endast från företaget Palace. Visserligen har Psygnosis ett spel med samma namn men denna version är för Atari ST och Amiga. Vi beklagar.

2. Exelerator + har fördelar framför 1541 men även nackdelar. På plussidan är priset och att den arbetar något snabbare samt betydligt tystare. På minussidan finns bl.a. att denna drive inte är 100%-igt kompatibel med all programvara.

3. Vad olika cartridges beträffar är det svårt att kora en vinnare. Allt beror vad man har tänkt att använda den till. Se recension i detta nummer av Final Cartridge III och Expert Cartridge. Till sist, vi arbetar på att ha med mer programmeringstips och listningar Håll utkik i kommande nummer.

ETT ENKELT RECEPT PÅ HUR DU KAN

FIXA DIG EN PRENUMERATION GRATIS!

Det finns flera sätt att fixa sig en prenumeration på Hemdator Hacking. En är att betala avgiften som vanligt. En annan är att låta någon annan person betala den för dig. Men det finns numera andra sätt att få en prenumeration helt gratis!

Sätt 1

Du kan hoppas på turen - vi lottar ju ut var 500:e prenumeration vilket du kan läsa om här intill.

Sätt 2

Detta är ett lite säkrare sätt men kräver en mer aktiv insats från din sida. Du kan nämligen förlänga din egen prenumeration genom att skaffa tidningen nya.

Två nummers förlängning

Genom att hjälpa oss att skaffa fler prenumeranter vill vi belöna dig för ditt arbete genom att förlänga din prenumeration med två nummer för varje ny prenumerant du kan skaffa åt oss. Detta innbär att du, ganska lätt, kan fixa dig ett helt års Hemdator Hacking genom att bara intressera fyra kompisar för tidningen.

Gör så här:

Ta med dig tidningen och visa den för vänner, kompisar och bekanta. Visa dem gärna den här extra-tidningen som ju bara skickas ut till dem som prenumererar. Det kan vara ett bra säljargument. Tala om för dem att dom bara behöver betala 15:75 per nummer om de prenumererar mot 24:50 som tidningen kostar numera. Man tjänar alltså 8:75 varje gång!

Fyll i en av talongerna

Tillsammans med din kamrat som vill börja prenumerera fyller du i en av de talonger som finna på den här sidan. Där ser du att det finns plats för både ditt eget namn och din kamrats. Var noga med att uppgifterna i fältet med ditt namn stämmer överens med de som finns angivna på din egen tidnings omslagsetikett. Vi måste ju snabbt kunna hitta ditt namn i vårt register för att kunna förlänga din prenumeration!

Skriv tydligt

Texta gärna och skriv läsligt. Glöm inte postnummer och ort. Skicka sedan in talongen snabbt till oss. Så fort din kamrat har fått sitt inbetalningskort och betalat sin prenumeration så kommer din egen att förlängas. Att detta har skett kan du kontrollera genom att din prenumerationskod ändrats på etiketten. siffrorna 882 betyder att din prenumeration varar till och med nummer 2, 1988.

Vi önskar dig lycka till!

Ja, Jag har hittat en ny prenumerant. Skicka, så fort som möjligt, ett inbetalningskort till honom/henne. **Namn och adress har jag skrivit tydligt här:**

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Mitt eget namn och adress har ni här så att ni kan förlänga min prenumeration med två nummer.

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Denna kupong skickas in i frankerat kuvert till:

SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.

Så fort den nye prenumeranten registrerats och betalt sin prenumeration skall prenumerationen hos den som värvar förlängas med två nummer.

Ja, Jag har hittat en ny prenumerant. Skicka, så fort som möjligt, ett inbetalningskort till honom/henne. Namn och adress har jag skrivit tydligt här:

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Mitt eget namn och adress har ni här så att ni kan förlänga min prenumeration med två nummer.

Namn -

Adress -

Postnr/Ort -

Denna kupong skickas in i frankerat kuvert till:

SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.

Så fort den nye prenumeranten registrerats och betalt sin prenumeration skall prenumerationen hos den som värvar förlängas med två nummer.

Lösningen till The Last Ninja

Alla ni som har skrivit till redaktionen med förtvivlade rop på hjälp till lösningen - här kommer en inskickad lösning.

Nivå 1: Ta alla dina vapen. Gå sedan till draken och ställ dig där stenarna börjar. Kasta bomben så försvinner draken . Gå sedan rakt fram och du har klarat nivå 1.

Nivå 2. Ta alla dina vapen och gå till Ninja Magic. Ta pinnen och gå förbi eldsprutaren. Varning! Det går bara om du blinkar.

Nivå 3. Ta alla vapnen. Gå till Visdomens källa och smaka på vattnet. Gå sedan till Buddha och ta fram amuletten och ta bort alla vapnen. Sedan kan du gå emot honom och du blir magisk. Ta dig fram till målet och du har klarat nivå 3.

Nivå 4. Här är det bara att passera rakt igenom.

Nivå 5. Ta äpplet och leta upp ringarna. Klättra sedan upp med hjälp av repet.

Nivå 6. Hämta först sömngasen och gå sedan in till kistorna. Där hittar du ett rum med krukor. Ta fram rosen och rör den blå krukan. Nu öppnas prtarna men rusa inte in - ta först fram sömngasen och först sedan kan du gå in, sakta. Precis när hunden reser sig kan du kasta en bomb men detta kräver litye övning först. Nu fortsätter du åt vänster men ta det lugnt. Du ser nu en rustning med pilbåge. För att ta dig förbi måste du röra de rätta fläckarna på golvet och sedan är det bara att fortsätta. Lycka till!

Hans Strand
Åstorp

Några Commodore-tips

Hej Hemdator Hacking Här kommer några pokes till Commodore 64.

Boulder Dash

Poke 30074,32:for a=11000 to 15000:poke a,0:next:sys 49158. Om detta inte fungerar på din version, kan du ersätta sista sys med Sys 49152.

Kung Fu Master

Vill du ta bort alla fiender, laddar du spelet, resetar och skriver for x=7424 to 8960: poke x,0:next Starta sedan spelet med sys 32768. Vill du endast ta bort vissa fiender kan du ändra på de två x-talen. 7424-7487 (de röda zombierna och den första vakten) 7552-7615 (vakterna på andra våningen) 7616-7743 (den puckelryggige och vakterna på femte våningen) 7808-7999 (dvärgarna) 8000-8063 (jätten på tredje våningen) 8064-8127 (boomerangkastaren) 8320-8383 (ormarna) 8384-8960 (bina på fjärde våningen)

Shao Lins Road

Poke 17187,234. Poke 17188,234, Poke 17189,234 Sys 16406

I Ball

Poke 20669,234 Poke 20670,234 . Sys 27933

Ranarama poke

37104,96 poke 33969,234 poke 33970,234 sys 32768

He-man poke

Poke 12651,234, Poke 12652,234, Poke 12653,2 34 sys 17610

Nemesis

Poke 5975,234 Poke 5976 ,234 Poke 5977,234 Sys 5779

Hälsningar från :
THE T?N. T man

Spritar i ramen

(Commodore 64)

Hej! Det här programmet gör så att sprites går ovanpå ramen i stället för under den , dock endast i Y-led.

Fredrik Ademar

```
10 REM        SPRITES I RAMEN
20 REM              AV
30 REM      F.ADEMAR & J.AXNÄS
40 REM
50 FORADDR=53091TO53245
60 READV:POKEADDR,V:CHK=CHK+V
70 NEXT
80 IFCHK<>21116THENPRINT"FEL I DATA":END
90 SYS53091
100 DATA 169,1,141,21,208,169,168,141
110 DATA 0,208,169,0,141,1,208,169
120 DATA 14,141,32,208,169,6,141,33
130 DATA 208,169,31,141,17,208,169,192
140 DATA 141,248,7,169,255,162,63,157
150 DATA 255,47,202,208,250,169,0,141
160 DATA 23,208,141,28,208,141,29,208
170 DATA 141,39,208,141,255,63,141,255
180 DATA 207,120,169,189,141,20,3,169
190 DATA 207,141,21,3,169,127,141,13
200 DATA 220,169,33,141,26,208,88,76
210 DATA 116,164,162,8,202,208,253,169
220 DATA 1,141,25,208,169,255,77,255
230 DATA 207,141,255,207,240,25,169,46
240 DATA 141,18,208,169,16,141,17,208
250 DATA 173,33,208,141,254,207,173,32
260 DATA 208,141,33,208,76,126,234,234
270 DATA 169,247,141,18,208,169,24,141
280 DATA 17,208,173,254,207,141,33,208
290 DATA 76,49,234
```

BLINK

Av: Andreas S.

Detta lilla program gör en blink samtidigt som man hör ett fasansfullt ljud genom högtalaren. Starta rutinen med SYS 49152

```
10 FORI=49152TO49182:READA:POKEI,A:NEXT
20 PRINT"(CLR)(DOWN)(DOWN)(DOWN)SYS49152
: STARTA(HOME)"
100 DATA76,3,192,169,64,141,22,3,141,24,
3,169,97,141,23,3,141,25,3,238,24,212
110 DATA238,33,208,238,32,208,80,245,0
```

ZAP

Av: Andreas S.

Detta ljudprogram gör en liten lustig effekt. Genom att ändra på värdet i rad 20 kan du bestämma ljudets snabbhet. Du kan även ändra vågformen genom andra värden i rad 95.

Hastighet: 0=snabbt, 30=långsamt

Vågform: 129 = brus, 33 = sågtand, 17 = triangelform, 65 = pulsform

```
10 FORI=49152TO49168:READA:POKEI,A:NEXT
20 Z=30:REM HAST. 0=FORT
30 FORI=49169TO49169+Z:POKEI,234:NEXT
40 POKEI,76:POKEI+1,9:POKEI+2,192
60 S=54272:FORI=STOS+24:POKEI,0:NEXT
70 POKES+5,9:POKES+6,255:POKES+24,15
80 PRINT"(CLR)(DOWN)(RGHT)PRESS SPACE"
90 GETA$:IFA$<>" "THEN90
95 POKE49153,33:REM WAVE FORM
100 POKE56325,1:SYS49152
110 DATA169,17,162,0,160,0,141,4,212,232
,140,0,212,200,142,1,212

READY.
```

Hur knappar man in en listning för Commodore 64?

Hur en listning ser ut i tidningen beror på vilken printer och interface som används vid utskriften. Hittar du en listning med vissa ord inom parentes som t.ex: [WHT] betyder detta att printern har skrivit ut ett s.k. mnemonic i stället för det grafiska tecken som normalt syns på skärmen, [WHT] innebär att man skall trycka ner CTRL och "2" samtidigt. I tabellen nedan hittar du de vanligaste mnemonicsen samt symboler och vilka tangenter som skall tryckas ner. Lycka till och glöm inte att du kan, om du vill slippa allt besvär, skicka efter en diskett där samtliga program i denna prenumerantspecial redan finns inknappade. Se sista sidan.

Mnemonic	Symbol	Tryck ner
[RIGHT]		CRSR Vänster/höger
[LEFT]		SHIFT & Vänster/höger
[DOWN]	Q	CRSR Upp/ner
[UP]	●	SHIFT & CRSR Upp/ner
[F1]		f1
[F2]		SHIFT & f1
[F3]		f3
[F4]		SHIFT & f3
[F5]		f5
[F6]		SHIFT & f5
[F7]		f7
[F8]	L	SHIFT & f7
[HOME]	S	CLR/HOME
[CLR]	♥	SHIFT & CLR/HOME
[RVSON]	R	CTRL & 9
[RVSOFF]		CTRL & 0
[BLACK]		CTRL & 1
[WHITE]	E	CTRL & 2
[RED]	£	CTRL & 3
[CYAN]		CTRL & 4
[PURPLE]		CTRL & 5
[GREEN]	↑	CTRL & 6
[BLUE]	←	CTRL & 7
[YELLOW]	π	CTRL & 8

LJUD...LJUD...LJUD...

På temat "Ljud" finns hur många variationer som helst. Och visst är det kul att kunna lägga in små ljudeffekter här och var i egna program såsom demos eller brev etc. Knappa på och lyssna!

1

```
10 S=54272
20 FORL=STOS+24
25 POKEL,0:NEXT
30 POKES+24,15:POKES+6,248:POKES+20,248:POKES+18,17:POKES+4,21
80 FORA=32TO48STEP4
90 POKES+15,A
100 FORB=0TO255
110 POKES+1,B
120 FORT=1TO100:NEXTT
130 NEXTB,A
140 POKES+4,20:POKES+18,16
```

2

```
10 S=54272
20 FORL=STOS+24
25 POKEL,0:NEXT
30 POKES+24,15:POKES+5,6:POKES+6,255:POKES+4,23:POKES+15,40
80 FORA=1TO4
90 FORLF=255TO0STEP-6
100 POKES+1,LF
110 NEXTLF
120 FORLF=0TO255STEP20
130 POKES+1,LF
140 NEXTLF
150 NEXTA
160 POKES+4,0
```

3

```
10 S=54272
20 FORL=STOS+24
25 POKEL,0:NEXT
30 POKES+24,15:POKES+5,8:POKES+6,255:POKES+4,23
70 FORA=1TO3:LF=10
80 FORB=1TO6:HF=30
90 POKES+1,LF
100 FORC=1TO3
110 POKES+15,HF
120 HF=HF/1.3:NEXTC
130 LF=LF*1.6:NEXTB
140 FORD=1TO8
150 POKES+1,LF
160 POKES+15,HF
170 FORE=1TO5:NEXTE
180 LF=LF/1.9
190 NEXTD
200 NEXTA
210 POKES+4,0
```

ARTIFICIELL INTELLIGENS?

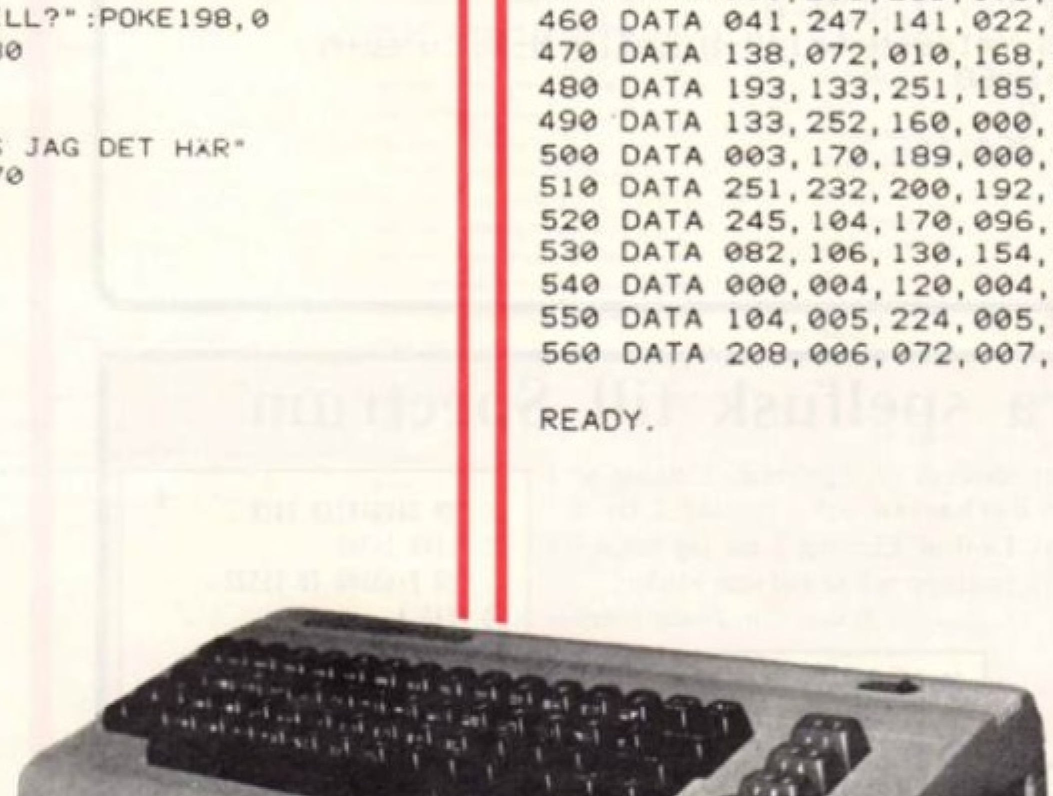
Visste du att du kan lära din dator att tänka? Jo då! Visserligen är den dum från början men den lär sig efter hand. Pröva på den gissningstävlingen och se vem som vinner (i längden!).

```
10 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINT""
20 DIMT$(255),Q$(255)
30 G$="HA! JAG GISSADE RÄTT! DUKTIGT VA?"
40 PRINT"VILL DU JAG SKA MINNAS"
50 PRINT"VÅRT FÖRRA SAMTAL? J/N?"
60 GETA$
70 IFA$="N"THEN150
80 IFA$="J"THEN100
90 GOTO60
100 OPEN8,8,8,"0:DJUR DATA,S,R"
110 INPUT#8,NS,N
120 FORI=0TON
130 INPUT#8,T$(I),Q$(I)
140 NEXT:CLOSE8:GOTO160
150 READNS,N:FORI=0TON:READT$(I),Q$(I):NEXT:GOTO160
160 PRINT"TÄNK PÅ ETT DJUR, SÅ SKALL JAG GISSA VADDET ÄR.
170 PRINT"TRYCK NER > SHIFT < NÄR DU ÄR KLAR!"
180 WAIT653,1:POKE198,0:PRINT""
190 QA$=""
200 FORZZ=0TONS:GOSUB250:NEXT
210 FORI=NS+1TON:IFT$(I)=QA$THEN230
220 NEXT:GOTO300
230 ZZ=I:I=N:NEXT
240 GOSUB250:GOTO210
250 PRINTQ$(ZZ)" ";
260 GETA$:IFA$<>"J"ANDA$<>"N"THEN260
270 QA$=QA$+A$
280 PRINT" ";A$;""
290 RETURN
300 IFA$="J"THENPRINTG$:GOTO520
310 PRINT"KNEPIGT. JAG GER UPP"
320 :
330 INPUT"KAN DU SÄGA VAD DU TÄNKTE PÅ";NA$
340 IFLEFT$(NA$,3)=" EN"THENNA$="EN "+RIGHT$(NA$,
    LEN(NA$)-4)
350 IFLEFT$(NA$,4)=" ETT"THENNA$="ETT "+RIGHT$(NA$,
    LEN(NA$)-5)
360 PRINT:T$=Q$(ZZ):TL=LEN(T$)
370 PRINT"OM MAN DEFINITIVT VILL SKILJA "
380 PRINTNA$" FRÅN";RIGHT$(T$,TL-6)
390 INPUT"HUR FRÅGAR MAN DÅ";NQ$
400 IFRIGHT$(NQ$,1)<>"?"THEN NQ$=NQ$+"?"
410 PRINT"OCH OM DET ÄR ";NA$
420 :
430 PRINT"VAD SVARAR MAN DÅ? ";
440 GETRA$:IFRA$<>"J"ANDRA$<>"N"THEN440
450 PRINTRA$:N=N+1:PA$=LEFT$(QA$,LEN(QA$)-1)
460 T$=Q$(ZZ):Q$(ZZ)=NQ$
470 X$="N":Z$="J"
480 IFRA$="N"THENX$="J":Z$="N"
490 T$(N)=PA$+X$:Q$(N)=T$:N=N+1
500 T$(N)=PA$+Z$:Q$(N)="ÄR DET "+NA$+"?"
510 PRINT
520 PRINT"SKA VI FÖRSÖKA EN GÅNG TILL?":POKE198,0
530 GETA$:IFA$<>"J"ANDA$<>"N"THEN530
540 IFA$="N"THEN560
550 IFA$="J"THEN160
560 PRINT"TRYCK PÅ 'SPACE' SÅ MINNS JAG DET HÄR"
570 GETA$:IFA$<>" "ANDA$<>"N"THEN570
580 IFA$="N"THENPRINT"":END
590 PRINT"VÄNTA EN LITEN STUND!"
600 C$=CHR$(13)
610 OPEN8,8,8,"@0:DJUR DATA,S,W"
620 PRINT#8,NS;C$;N;C$
630 FORI=0TON
640 PRINT#8,T$(I);C$;Q$(I);C$
650 NEXT:CLOSE8
660 DATA2,10
670 DATAS,FINNS DEN I SVERIGE?
680 DATAS,HAR DEN FYRA BEN?
690 DATAS,ÄTER DEN KÖTT?
700 DATAJJJ,"ÄR DET EN KATT?"
710 DATAJJN,"ÄR DET EN KO?"
720 DATAJNJ,"ÄR DET EN MÄNNISKA?"
730 DATANJJ,"ÄR DET EN TIGER?"
740 DATAJNN,"ÄR DET EN SPINDEL?"
750 DATANJN,"ÄR DET EN KAMEL?"
760 DATANNN,"ÄR DET EN GORILLA?"
770 DATANNJ,"ÄR DET EN GAM?"

READY.
```

PIXEL-SCROLL

Här kommer en scrollrutin i maskinkod. Rutinen startas med SYS 49152.

```
10 S=49152:F=49426:T=0:C=31144:B=51200
20 FOR X=S TO F:READA:T=T+A:POKEX,
   A:NEXT
30 IFT<>CTHENPRINT"FEL I DATA
   SATSERNA VAR SNÄLL KOLLA!!!!!":END
40 FORX=0TO255:POKE B+X,X:NEXT
50 SYS49152
60 PRINT"
   PIXEL SCROLL AV ANDREAS.S.!!"
70 GOTO70
80 :
90 REM * MASKINKODS DATA FÖR SCROLL
100 :
110 DATA 169,147,032,210,255,032
120 DATA 164,192,032,012,192,096
130 DATA 120,169,058,141,020,003
140 DATA 169,192,141,021,003,169
150 DATA 000,141,062,003,169,001
160 DATA 141,026,208,173,017,208
170 DATA 041,127,141,017,208,169
180 DATA 036,141,018,208,169,255
190 DATA 141,025,208,169,000,141
200 DATA 014,220,088,096,174,062
210 DATA 003,142,063,003,142,032
220 DATA 208,138,073,015,141,033
230 DATA 208,238,063,003,189,070
240 DATA 003,056,237,063,003,157
250 DATA 070,003,041,128,201,128
260 DATA 208,014,254,078,003,032
270 DATA 216,192,189,070,003,041
280 DATA 007,157,070,003,173,022
290 DATA 208,041,248,029,070,003
300 DATA 141,022,208,142,062,003
310 DATA 169,129,141,025,208,173
320 DATA 017,208,041,127,141,017
330 DATA 208,238,062,003,173,062
340 DATA 003,041,007,141,062,003
350 DATA 170,189,250,192,141,018
360 DATA 208,224,000,208,003,076
370 DATA 049,234,104,168,104,170
380 DATA 104,064,162,000,169,000
390 DATA 157,062,003,232,224,032
400 DATA 208,248,169,001,141,033
410 DATA 208,169,003,141,032,208
420 DATA 162,000,169,001,157,000
430 DATA 216,157,000,217,157,000
440 DATA 218,157,000,219,232,224
450 DATA 000,208,239,173,022,208
460 DATA 041,247,141,022,208,096
470 DATA 138,072,010,168,185,002
480 DATA 193,133,251,185,003,193
490 DATA 133,252,160,000,189,078
500 DATA 003,170,189,000,200,145
510 DATA 251,232,200,192,040,208
520 DATA 245,104,170,096,005,058
530 DATA 082,106,130,154,178,202
540 DATA 000,004,120,004,240,004
550 DATA 104,005,224,005,088,006
560 DATA 208,006,072,007,255,000

READY.
```



PRO ARTS Grafikdemo till ATARI 8-bitars datorer

```
0 REM PRO ARTS AV LEO RANTA  DATUM 8/3 1988 GOTEBORG
10 GRAPHICS 11
15 X=1:G=0
19 FOR I=1 TO 15
20 FOR A=0 TO 140 STEP 10
30 COLOR X
40 PLOT 0,G:DRAWTO 79,A
50 NEXT A
60 X=X+1:G=G+10
70 NEXT I
75 FOR M=1 TO 2000:NEXT M
80 GRAPHICS 11
81 Q=0:X=1:W=0:L=7:Y=20
85 FOR H=1 TO 15
90 FOR Z=W TO L
100 COLOR X
110 PLOT Z+H,Q:DRAWTO Z+H,Y
120 NEXT Z
130 W=W+3:L=L+4:X=X+1:Q=Q+6:Y=Y+10
140 NEXT H
145 CLR
998 FOR M=1 TO 2000:NEXT M
2000 GRAPHICS 8+16:SETCOLOR 1,0,0:SETCOLOR 2,0,14:SETCOLOR 4,0,14
2010 COLOR 1
2020 A=0:C=319
2030 FOR B=0 TO 191 STEP 10
2040 PLOT 0,B:DRAWTO A,191
2050 PLOT 319,B:DRAWTO C,191:A=A+10:C=C-10:NEXT B
2060 E=0:F=319
2070 FOR G=191 TO 0 STEP -10
2080 PLOT 0,G:DRAWTO E,0
2090 PLOT 319,G:DRAWTO F,0:E=E+10:F=F-10:NEXT G
2095 PLOT 0,0:DRAWTO 319,0:PLOT 0,191:DRAWTO 319,191
2100 CLR
2110 B=159:C=100
2120 FOR A=0 TO 50 STEP 2
2130 PLOT B,C:DRAWTO A+B,A+C/2
2140 PLOT B,C:DRAWTO B-A,A+C/2
2150 PLOT B,C:DRAWTO A+109,A+C
2160 PLOT B,C:DRAWTO 209-A,A+C
2170 NEXT A
2180 FOR M=1 TO 2000:NEXT M
3010 GRAPHICS 8
3015 SETCOLOR 4,0,4
3020 SETCOLOR 1,0,14
3030 COLOR 1
3035 M=20:N=30:Z=20
3040 X=0:Y=140:G=140:L=319:P=0
3045 FOR Q=1 TO 3
3050 FOR A=L TO P STEP -7
3060 PLOT A,G:DRAWTO X,Y
3070 X=X+7:Y=Y-3:NEXT A
3075 X=0+M:Y=140-N:G=140-N:L=319-M-N-Z:P=0+M
3080 M=40:N=60
3090 NEXT Q
3100 POKE 764,158

READY
█
```

ATARI, 8-BITARS

CHIP! HÄR KOMMER ETT LITET GRAFIKDEMO TILL ALLA INBITNA ATARI HACKERS. DEMONTRATIONSPROGRAMMET INNEHÅLLER BÅDE 16-FÄRGSGRAFIK OCH HÖGUPPLÖSNINGSGRAFIK.

TROTS ATT PROGRAMMET ÄR GANSKA KORT FÅR MAN SNYGGA BILDER. DETTA BEROR PÅ ATT MAN HAR ANVÄNT FOR/TO/STEP/NEXT-SLINGOR FÖR ATT SKAPA BILDERNA.

Tips: Till sist ett litet tips till alla programmerare! Skriv: **OPEN #1,4,0, C:** och stoppa sedan en musikkassett i bandspelaren. Nu kan du lyssna på musik och även köra program samtidigt. För att hålla bandspelaren igång så bör du undvika att trycka på RETURN av logiska skäl.

Det var allt den här gången, hälsningar: Leo Ranta

Fusk till:

HEAD OVER HEELS

(Spectrum 48K)

Här kommer en listning som gör det lättare att spela Head over Heel på Spectrum. Av: Joakim Johnson

```
  1 CLEAR 64500
  2 LET t=0: LET w=1
  5 FOR f=32000 TO 32170
 10 READ a: POKE f,a
 15 LET t=t+a*w: LET w=w+1
 20 NEXT f
 25 IF t<>1764297 THEN  PRINT " DATA error": STOP
 30 PRINT AT 10,1;"start tape"
 50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221,33,203,92,17,224
110 DATA 6,62,255,55,205,86,5
120 DATA 48,241,243,237,94,33
130 DATA 44,125,229,33,173,98
140 DATA 229,51,51,17,163,252
150 DATA 1,22,3,33,253,94,62
160 DATA 202,237,79,195,173,98
170 DATA 33,70,125,229,33,199
180 DATA 252,229,51,51,17,209
190 DATA 252,1,232,2,33,209,252
200 DATA 62,196,237,79,195,199
210 DATA 252,33,209,252,17,209
220 DATA 138,1,97,0,237,176,33
230 DATA 228,128,34,223,138,34
240 DATA 237,138,33,218,138,34
250 DATA 245,138,33,255,138,34
260 DATA 9,139,62,195,50,29,139
270 DATA 33,116,125,34,30,139
280 DATA 195,209,138,175,50
290 DATA 166,255,62,195,50,99
300 DATA 255,33,250,250,34,100
310 DATA 255,33,145,125,17,250
320 DATA 250,1,50,0,237,176,195
330 DATA 55,255,33,0,0,34,113
340 DATA 163,33,34,25,34,115
350 DATA 163,62,33,50,120,162
360 DATA 50,123,163,49,255,255
370 DATA 195,48,112
```

Mera spelfusk till Spectrum

Här kommer lite mer spelfusk till Spectrum. Listning nr 1 hjälper dig i spelet **Barbarian** och i listning 2 får du hjälp med att klara av **Exolon**. Listning 3 har jag kallat för ***Border Code***. Tryck på en knapp och se vad som händer!

Hälsningar, Jimmy Jönsson

1

```
10 REM BARBARIAN HACK
20 CLEAR 24900
25 FOR F=65500 TO 65522
30 READ A
35 POKE F,A: NEXT F
40 PRINT "START TAPE"
45 RANDOMIZE USR 1366
50 RANDOMIZE USR 1366
55 RANDOMIZE USR 65500
60 DATA 62,255,55,221,33,0,64
65 DATA 17,230,191
70 DATA 49,0,0,205,86,5,175,50
75 DATA 96,141,195,168,137
```

3

```
10 FOR F=1 TO 9
20 READ A: POKE 65367+F,A
25 NEXT F
30 PAUSE 0
50 RANDOMIZE USR 65368
55 DATA 62,255,211,254,61,32,2
51,24,249
```

2

```
 10 REM EXOLON HACK
 20 CLEAR 25499
 25 LOAD ""CODE
 30 LET R=25500
 50 READ A: IF A<>999 THEN  POKE R,A: LET R=R+1: GO TO 50
 55 RANDOMIZE USR 25500
 60 DATA 33,0,252,17,80,195,1,19,0,237,176,62,20,1,50,99,195,205,8,0,195,33,184
99,34,111,254,195,19,252
110 DATA 62,0,50,29,157,33,0,0,34,125,104,34,77,112:      REM LIV
115 DATA 62,0,50,110,131:      REM OANDLIGT ANTAL KULOR
120 DATA 62,0,50,80,146:      REM OANDLIGT ANTAL BOMBER
125 DATA 195,96,109,999
```

GFA BASIC BILDSHOW

För ATARI ST

Det finns en mängd bilder i NEO eller DEGAS-format som ligger på Public-Domain disketter och databaser. Ibland vill man ta fram dem eller göra en bild-show, kanske som vernissage eller kanske för att göra reklam i en databutik. Här är ett litet program skrivet i GFA-BASIC som fixar just detta.

Programmet är taget ur ett litet paket på 20 gratis disketter med c:a 240 filer, GFA-BASIC källkoder, tips om GFA-programmering i GEM, spel som t ex den fullständiga källkoden till spelet monopol, procedurer för att göra och använda egna sprites, kommentarer om hur man lägger in ljud i sina program och diskussioner om hur man skriver sitt program MULTI-TASKING eller hur man skriver Desk-Accessories och mycket mera. Paketet kan erhållas av OMNIDATA på 031-545555. Förmodligen kommer programmen, då de är gratis, att sprida sig i de olika ATARI-klubbarna runt om i landet, en del kommer nog att finnas i tidningens egen databas framöver. Förhoppningsvis kommer det att uppstå modem-konferenser om utveckling av program i GFA-BASIC. Alla är naturligtvist välkomna att göra det här paketet större genom att skicka in sina egna programlistningar och artiklar.

Förutom en praktisk bildshow, så är förhoppningen också att man plockar upp tips på hur man själv kan göra sina program. Instruktionsmanualer i all ära, men det enda sättet för någon som inte hållit på och programmera i 10 år att lära sig använda ett nytt språk och en ny miljö, som GEM, är att se exempel på hur andra har skrivit intressanta program och sedan att skriva egna intressanta program. Först skriver man programmen interpreterande för att snabbt se att allting fungerar. Därefter kan man alltid kompilera programmet för att få det (nästan) maskinkodssnabbt.

Jag försökt kommentera källkoden lite grand. Den som vill, får ändra, förbättra och skriva sina egna program med detta som utgångspunkt, och gärna skicka in till tidningens databas.

GFA BASIC är ett bra språk att skriva i. Flera kommersiella program har skrivits i kompilerad GFA BASIC. Har man skrivit program i interpreterande GFA-BASIC kan man dessutom dela ut källkoden till bekantas och basers förnöjenhet. Man kan nämligen köra källkodsfilerna med ett gratis program som heter GFARUNO.PRG . Ett kompilerat program är visserligen snabbare än en källkodsfil, men man lär sig mycket mer på att titta på källkoden.

Följande Xbios-kommandon används i programmet:

Xbios(2) tar fram vilken adress bildminnet ligger på. Om man pokar in en bit här någonstans så kan man se en fläck på skärmen. Alla bildrutiner har detta som bas.

Xbios(4) tar fram vilken upplösning som är aktuell.

0 = Låg, 1 = Mellan, 2 = Hög (svartvit)

Xbios(7) sätter färpaletten.

Det kan vara värt att veta lite om hur Degas och NEO-filerna är uppbyggda för att första hur programmet är uppbyggt:

NEO-format:

Första 128 Byten innehåller en header. Första ordet är en siffra. 0 = NEO-format. Sedan kommer färgpaletten. Därefter kommer färginformation för NEOs färgglidshower & animering De sista 32000 Byten är en bit-avbildning av datorns bildminne.

Degas-format:

De första 34 Byten innehåller en header. Det första ordet talar om ifall vi har att göra med låg, mellan eller högupplösning. Sedan kommer 16 ord (ett ord = 2 bytes) som talar om färgpaletten De sista 32000 Byten är en bit-avblidning av datorns bildminne.

Observera att Degas Elite har lagt till ytterligare Bytes efter detta. Det har något med animering att göra tror jag. De olika bildformaten skulle i sig kunna ge upphov till en artikel i framtiden.

```
On Break Cont
Rem ****************************************************
Rem *** ***
Rem *** NEO/DEGAS Bild-framtagning med GFA Basic ***
Rem *** ***
Rem *** Skriven av Richard Noe ***
Rem *** EAFB, Alaska ***
Rem *** 5 January 1986 ***
Rem *** Version 5.2 ***
Rem *** Svensk kommentarer : Daniel Demaret ***
Rem ****************************************************
Rem
Rem
Rem
Rem
Dim Sav%(15,3),Sa%(16)
Goto Main
'
'
Rem
Rem Proceduren använder sig VDI-anrop för att ta fram färgpaletten
Rem Det laddar dem in i en array så att då man
Rem går ut ur programmet eller
Rem är mellan bilder, så kan man återställa färgerna
Rem
Procedure Get_colors
For X=0 To 15
Dpoke Contrl,26
Dpoke Contrl+2,0
Dpoke Contrl+6,2
Dpoke Intin,X
Dpoke Intin+2,0
Vdisys
Sav%(X,0)=Dpeek(Intout+2)
Sav%(X,1)=Dpeek(Intout+4)
Sav%(X,2)=Dpeek(Intout+6)
Next X
Return
'
'
```

```
Rem Denna Procedur Tar fram färgerna som sparades undan i
Rem proceduren ovan
'
Procedure Put_colors
For X=0 To 15
Dpoke Contrl,14
Dpoke Contrl+2,0
Dpoke Contrl+6,4
Dpoke Intin,X
Dpoke Intin+2,Sav%(X,0)
Dpoke Intin+4,Sav%(X,1)
Dpoke Intin+6,Sav%(X,2)
Vdisys
Next X
Return
'
'
Rem Frågar vilken slags fil vi ska visa
Rem och sätter vissa parametrar därefter
'
Procedure Get_type
Alert 1," Vilken typ av fil? ",1," NEO | DEGAS ",Z%
If Z%=1 Then
Flag$="N"
Else
Flag$="D"
Endif
If Flag$="N" Then
C$=D$+"*.NEO"
Else
C$=D$+"*.pi1"
Endif
Return
'
```

```
Rem Procedur för att ta fram en NEO-bild
'
Procedure Get_neo_file
For Zz=0 To 15
Setcolor Zz,0,0,0
Next Zz
Rem
Rem Nästa rad är den som egentligen laddar in bilden
Bload A$,Xbios(2)-128
Rem Lägg märke till att proceduren laddar in bilden
Rem 128 bytes INNAN bildminnet startar
Rem Orsaken till detta är att de första 128 Byten Rem innehåller färginformation o dyl och de resterande
Rem 32000 Byten innehåller den egentliga bitmappningen av
Rem skärmen. Finurligt skrivet antar jag.
A%=Xbios(2)-124
For X=0 To 15
Sa%(X)=Dpeek(A%)
A%=A%+2
Next X
For X=0 To 15
A=Xbios(7,X,Sa%(X))
Next X
Pause P%*250
Cls
Return
'
Procedure Title_screen
Gosub Get_colors
Graphmode 2
For X=0 To 15
Setcolor X,0,0,0
Next X
For C=1 To 5
Deftext C+7,1,,27+C
Text 10+(C*3),20+(C*2),"GFA"
Next C
For C=1 To 5
Deftext C+7,1,,27+C
Text 10+(C*3),60+(C*2),"Basic"
Next C
For C=1 To 5
Deftext C+7,1,,27+C
Text 10+(C*3),100+(C*2),"Bild Displayer"
Next C
For C=1 To 5
Deftext C+7,0,,6
Text 60+(C*3),150+(C*2),"Programmet skrivet av Rich Noe"
Next C
For X=1 To 4
Setcolor X+6,0,0,X+2
Next X
Setcolor 7+5,7,7,7
Pause 150
Deftext ,0
Setcolor 15,7,7,7
Cls
Text 100,20,"Instruktioner"
Text 6,40,"Programmet visar antingen"
Text 6,50,"NeoChrome eller Degas Lågupplösnings-"
Text 6,60,"bilder.Program har också"
Text 6,70,"följande finesser:"
Text 6,90," Välj bildtyp"
Text 6,100," Script Filer Eller Visa Alla"
Text 6,110," Valfri diskettstation"
Text 6,120," Justerbar Tidsvisning"
Text 6,140,"Diskett-skrivskyddet måste vara AV"
Text 6,150,"Innan Ni fortsätter med programmet"
Text 6,170,"Svensk version av Daniel Demaret"
Pause 200
Text 50,190,"Klicka Return-knappen för att fortsätta"
Repeat
Until Mousek=2
A=Mousek
Return
'
'
```

```
Procedure Get_degas_file
Bload A$,Xbios(2)-34
A%=Xbios(2)-32
For X=0 To 15
Sa%(X)=Dpeek(A%)
A%=A%+2
Next X
For X=0 To 15
A=Xbios(7,X,Sa%(X))
Next X
Pause P%*250
Cls
Return
'
Procedure Script
On Error Gosub Recover
Open "I",#1,D$+"Script.dat"
Input #1,A$
Flag$=A$
While Not Eof
Input #1,A$
A$=D$+A$
If Flag$="NEO" Then
Gosub Get_neo_file
Else
Gosub Get_degas_file
Endif
Wend
' Era
Close #1
Return
Procedure Slide_show
On Error Gosub Recover
Dir C$ To D$+"Temp.dat"
Open "I",#1,D$+"Temp.dat"
While Not Eof
Input #1,A$
A$=D$+A$
Hidem
If Flag$="N" Then
Gosub Get_neo_file
Else
Gosub Get_degas_file
Endif
Wend
Close #1
Return
'
```

```
Procedure Recover
If Err=102 Then
Gosub Put_colors
Alert 1,"Inga sådana filer|finns i|denna folder",1," OK ",Dummy%
On Error Gosub Recover
Resume Main
Endif
If Err=26 Then
Close #1
Gosub Put_colors
Resume Era
Endif
If Err=-33 And Display%=2 Then
Gosub Put_colors
Alert 1,"Ingen Script Fil| Finns|På den här disketten!",1,"Fortsätt",Dummy%
On Error Gosub Recover
Resume Main
Endif
If Err=-33 Then
Gosub Put_colors
Alert 1,"Inga dylika filer finns| på denna diskett ",1,"Fortsätt",Dummy%
Close #1
```

(Listningen fortsätter på nästa sida)

TJÄNA HUNDRALAPPAR PÅ ATT PRENUMERERA!

Vi fortsätter med Svenska Hemdator Nytts Rabattsida. Det skall löna sig att vara prenumerant på en bra tidning! I det här numret erbjuder vi dig rabatter på mjukvara för Commodore 64, Amiga och Atari ST samt på Segas spelkonsoll. I nästa Prenumerant-Special kommer fler erbjudande - missa inte detta tillfälle att få maximal valuta för pengarna!

Observera att kupongerna endast gäller en gång per st och att erbjudandet endast gäller för prenumeranter på Hemdator Hacking. Du kan inte heller skicka in en kopia av talongen - endast originalet duger!

RABATTERBJUDANDE ALLA

☐ SEGA Spelkonsoll (ordinarie pris: 1395:-).............1100:-

Ja, jag vill köpa ovanstående hårdvara till prenumerantpris:
Skicka det snarast till mig:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort _______ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

BESTALLNINGSKUPONG DISKETT

5 1/4" med alla program för Commodore 64 som finns i detta special-nummer för prenumeranter)...................35:- (inkl.porto)

☐ Ja, skicka ovanstående diskett snarast till mig:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort _______ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

RABATTERBJUDANDE Amiga/Atari

Superbase Personal (ordinarie pris: 1595:)...1295:-

☐ Jag vill ha version för AMIGA
☐ Jag vill ha version för ATARI ST

Ja, jag vill köpa till prenumerantpris:
Skicka ovanstående program snarast till mig:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort _______ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

RABATTERBJUDANDE AMIGA

☐ ***AmigaBok*** (ordinarie pris: 2995:-).............2745:-

Ja, jag vill köpa ovanstående program till prenumerantpris:
Skicka det snarast till mig:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort _______ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

RABATTERBJUDANDE ATARI ST

☐ **TIMEWORKS DTP (ordinarie pris: 1495:-)
NU: 1295:--**

Ja, jag vill köpa ovanstående program till prenumerantpris:
Skicka det snarast till mig:

Namn ____________________
Adress ____________________
Pnr/Ort _______ ______________

Denna kupong skickas till: SELDA MEDIA, BOX 152, 448 01 FLODA.
Endast denna kupong kan användas - kopior godtages ej.

TJÄNA 200:-/ST! ☆ TJÄNA 200:-/ST! ☆ TJÄNA 300:-/ST! ☆ SERVICE!! ☆ TJÄNA 295:-/ST!

GFA Bildshow

(fr. föreg. sid.)

```
On Error Gosub Recover
Resume Main
Endif
If Err=-13 Then
Gosub Put_colors
Alert 1,"Skrivskyddad!|Ta bort skyddet",1," OK ",Dummy%
On Error Gosub Recover
Resume Main
Endif
Return

Main:
If Xbios(4)<>0 Then
Alert 3,"Programmet kräver | Lågupplösning ",1,"Oh oh",Dummy%
Quit
Endif
Gosub Title_screen
Cls
Alert 1," Detta programm är skrivet | helt i GFA Basic",1,"Fort-
sätt",Dummy%
Do
Alert 1," Välj fördröjningstid | för bilderna i sekun-
der ",1," 5 | 10 | 15 ",P%
Alert 1," Välj drive ",1," A | B | C ",D%
Alert 1," Vilken typ av visning? ",1,"Alla bilder|Enligt script",Display%
If D%=1 Then
Chdrive 1
D$="a:\"
Endif
If D%=2 Then
Chdrive 2
D$="B:\"
Endif
If D%=3 Then
Chdrive 3
D$="C:\"
Endif
Gosub Get_colors
If Display%=2 Then
Gosub Script
Goto Jump
Endif
Gosub Get_type
Jump:
Gosub Slide_show
Showm
Era:
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 15,7,7,7
If Display%=2 Then
Alert 1,"Inga fler Script-|Filer på denna diskett",1,"Fort-
sätt|Sluta ",Dummy%
Else
Alert 1," Inga fler Filer | På denna disk ",1,"Fort-
sätt|SLUTA ",Dummy%
Endif
Setcolor 0,0,0,0
Setcolor 15,7,7,7
If Dummy%=2 Then
On Error Gosub Script_file
Kill D$+"temp.dat"
Gosub Put_colors
Setcolor 3,0,0,0
For I%=0 To 320
Box I%,I%,319-I%,199-I%/320*200
Next I%
Deffill 0,2,8
Pbox 0,0,319,199
Stop
Endif
Loop
Procedure Script_file
On Error Gosub Recover
Resume Next
Return
```

Till slut:

Vi avslutar det här numret med ytterligare några ljudrutiner för Commodore 64. Håll till godo och missa inte nästa nummer.

```
10 FORA=54272TO54295:POKEA,0:NEXT:POKE54296,15
20 POKE54277,8:POKE54278,255:POKE54276,23
30 B=4
40 FORC=1TO5:POKE54287,B
50 FORD=1TO100
60 POKE54273,D:B=B+.03:NEXTD,C:POKE54278,15
```

```
10 FORA=54272TO54295:POKEA,0:NEXT:POKE54296,15
20 POKE54277,8:POKE54278,255:POKE54276,21
30 FORB=1TO4
40 C=10:FORD=1TO5
50 E=40:POKE54273,C
60 FORF=1TO5:POKE54287,E
70 E=E*1.13
80 NEXTF:C=C*2:NEXTD,B
90 POKE54278,15
```

```
10 Z=1.01
20 FORA=54272TO54295:POKEA,0:NEXT:POKE54296,15
30 POKE54277,8:POKE54278,255:POKE54276,23:A=10
40 FORB=1TO12:C=30
50 POKE54273,A
60 FORD=1TO13:POKE54287,C
70 C=C*Z:NEXTD
80 A=A+18:NEXTB
90 Z=Z+0.01:IFZ>1.1THENPOKE54278,15:END
100 GOTO30
```